

# **Gestaltung des U-Bahnhofs Schadowstrasse Düsseldorf**

Kunst am Bau-Projekt, Arbeitsbeginn: 2002, Fertigstellung: 2015

## Gestaltung des U-Bahnhofes Schadowstrasse

Im Jahre 2002 wurde ein mehrstufiger Wettbewerb ausgeschrieben zur Gestaltung der U-Bahnhöfe der Wehrhahnlinie. Sechs Künstler wurden ausgewählt und gestalten nun ab der Rohbauplanung die U-Bahnhöfe der Linie in enger Kooperation mit den Netzwerkarchitekten Darmstadt.

Ursprünglich war mein U-Bahnhof der Graf-Adolf-Platz, aufgrund von Planungsänderungen der Architekten wurde dann umdisponiert.

Hier zeige ich auf zwei Seiten zunächst die ursprüngliche Konzeption, auf den folgenden Seiten den Entwurf für die neue und im Bau befindliche Station Schadowstrasse.

Das Konzept beider Entwürfe sieht vor, das unterirdischen Röhrensystems der U-Bahn mit den lokalen Plätzen der Zustiegsbereiche zu verbinden.

Die Rolle der Plätze als Vermittler von Öffentlichkeit, als Spielraum der Individuen im Spiegel der kommunalen Sozialisationsformen soll durch die Installation bestärkt werden.

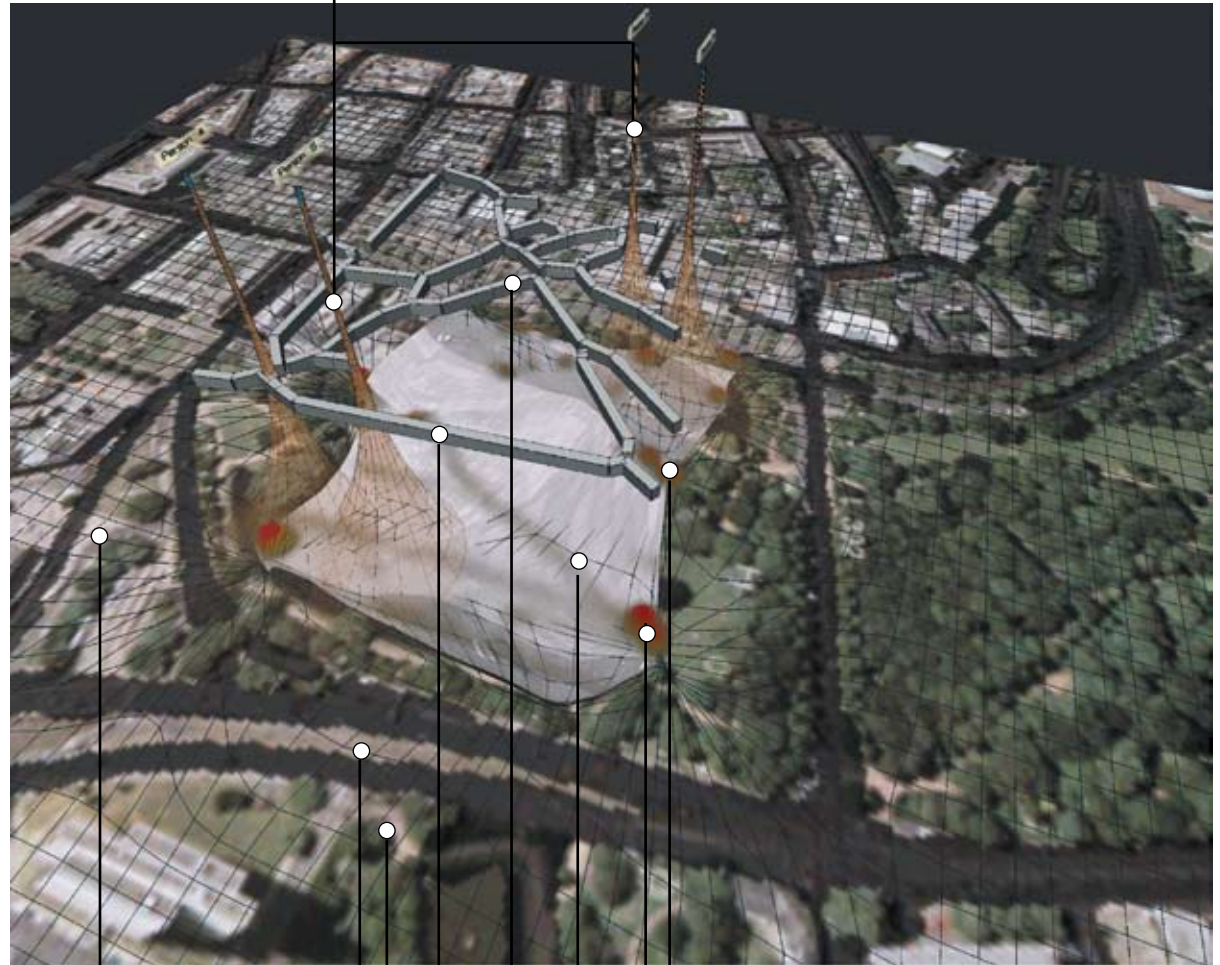
Die vorgeschlagene interaktive Installation generiert sich aus Videobildern des Platzes. Sie interpretiert das Geschehen des Platzes nach Bewegung, Aufenthaltsräumen und der sozialen Qualität der des Geschehens (Anwesenheit, Verweildauer) und lenkt das Augenmerk des Betrachters auf den realen Ort.

Durch einen Lichtschacht soll das "oben" mit der Installation unten verbunden werden.

Die Videoprojektion wird in Echtzeit generiert aus dem Live-Bild des Geschehens auf dem Graf-Adolf-Platz, das von einer Videoüberwachungskamera aufgenommen wird.

Die Installation beobachtet die Passanten des Platzes und rechnet aus den Spuren ihrer Anwesenheit Wegesysteme und neue, architectonische Geometrien. Die Passanten sehen selbst als Teil der Geschichte der Stadt. Die Installation entwirft eine neue Ansicht des Platzes auf der Basis seiner Inanspruchnahme durch die Bürger. Sie zeigt Raum in seinen zeitlichen Veränderungen und beobachtet, wie individuelles Erleben von „Raum“ zur gesellschaftlichen Konstruktion von Stadt mit Aufenthalts- und Durchgangsbereichen gerät.

aktuelle Position der Passanten auf dem „Grabbplatz“, Düsseldorf



Luftbild des Grabbplatzes, zeigt die Entsprechungen der virtuellen Wege und der konkreten Strassen im umliegenden Stadtbereich

virtuelles Wegesystem berechnet aus den Pfaden der Passanten des „Grabbplatzes“

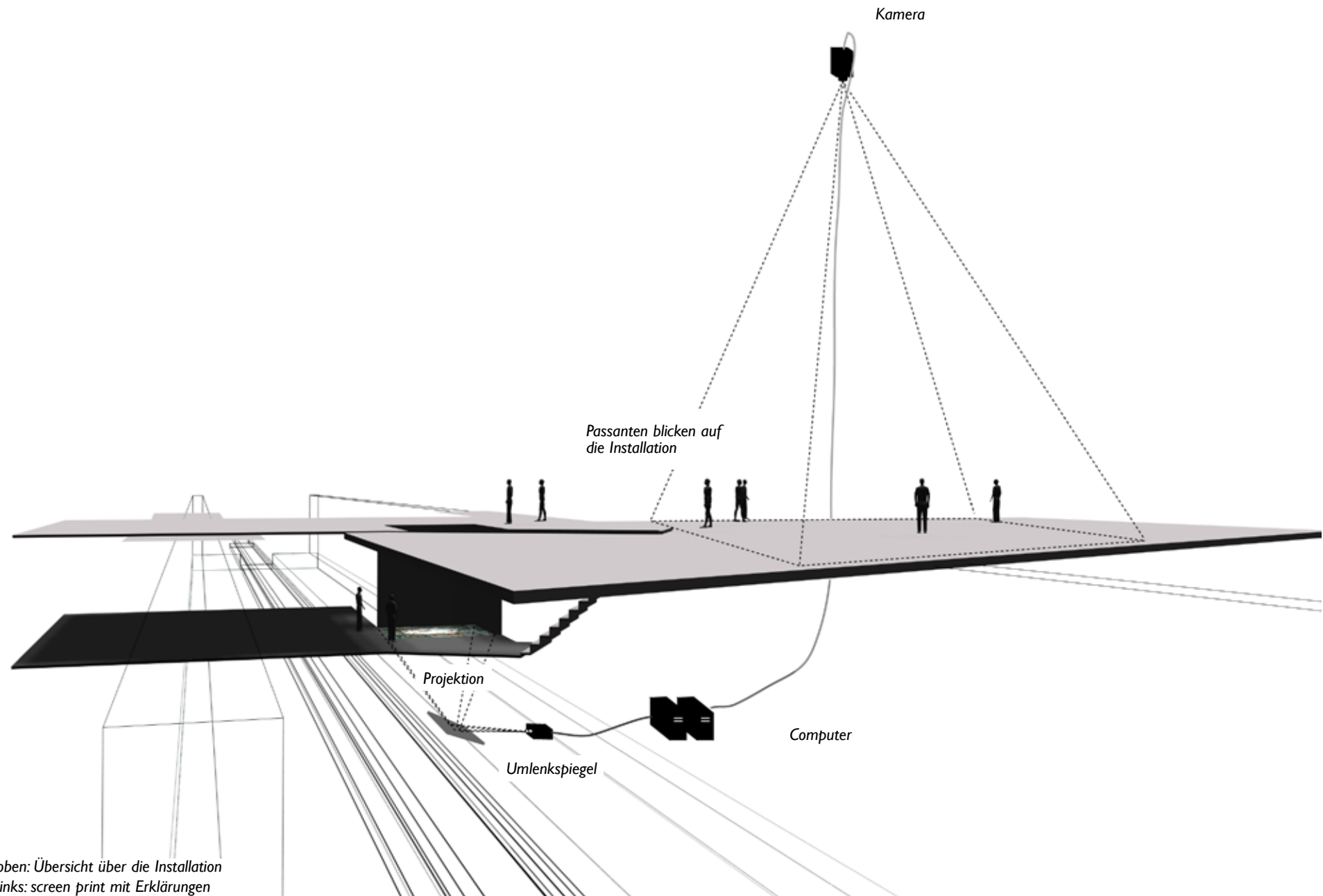
stehende Personen (Ruhebereiche)

Koordinaten des Platzes, verzerrt durch Gehrichtung und Nutzungshäufigkeit der Passanten

Videotextur, ermöglicht dem Zuschauer die eigene Ordnung im virtuellen Bild

### memory of space

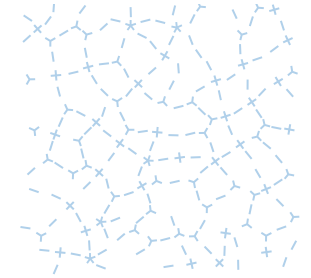
Einbindung der Installation memory of space in den Stadtraum, Entwurf für den geplanten U-Bahnhof Graf-Adolf-Platz Düsseldorf, Stand 2002



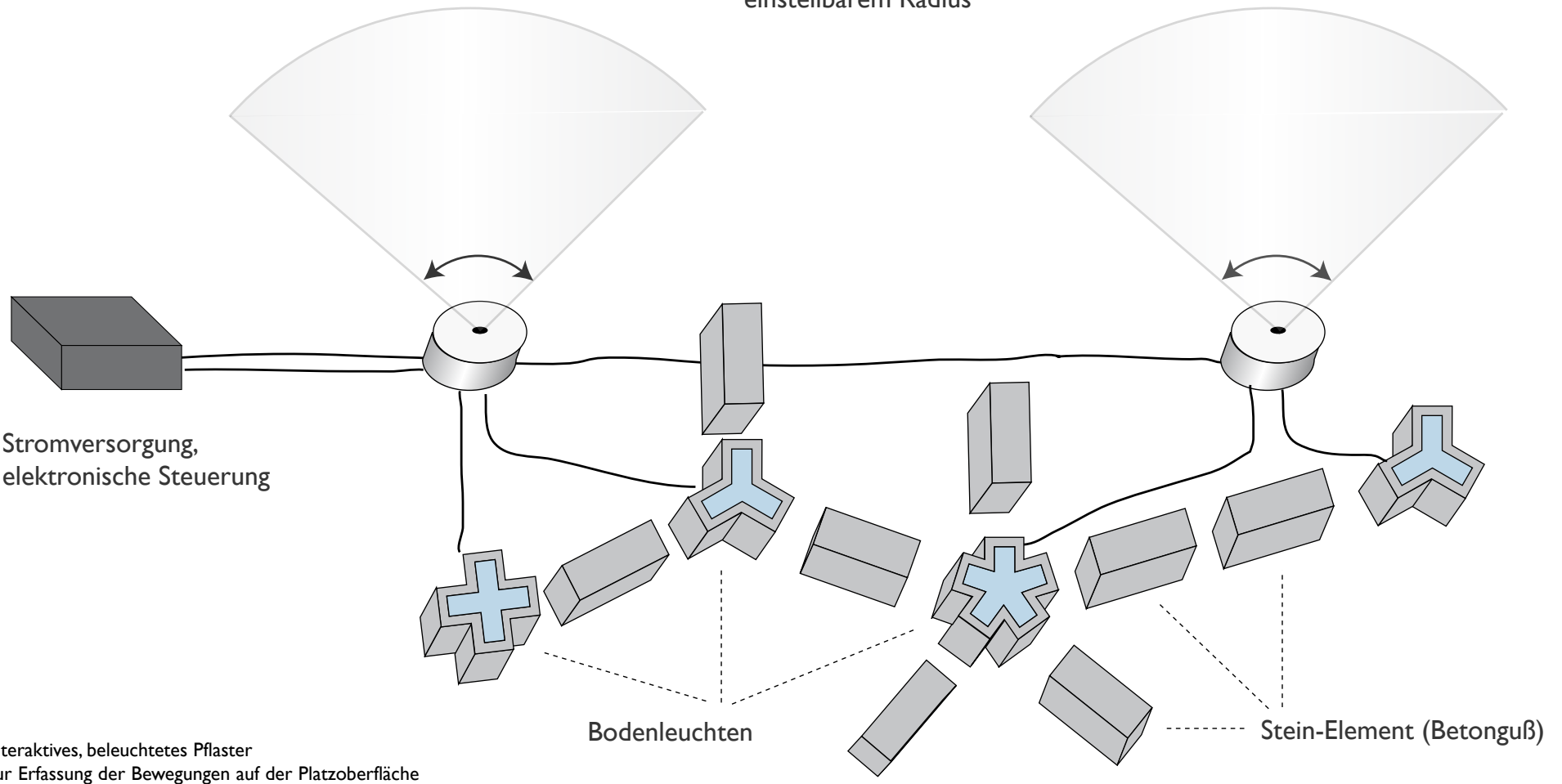
oben: Übersicht über die Installation  
links: screen print mit Erklärungen

9 x 9 m = 36 m<sup>2</sup> enthalten

- 200 Stäbe
- 48 Kreuze
- 64 Dreiecke
- 7 Sterne



Infrarot-Bewegungsmelder mit  
einstellbarem Radius

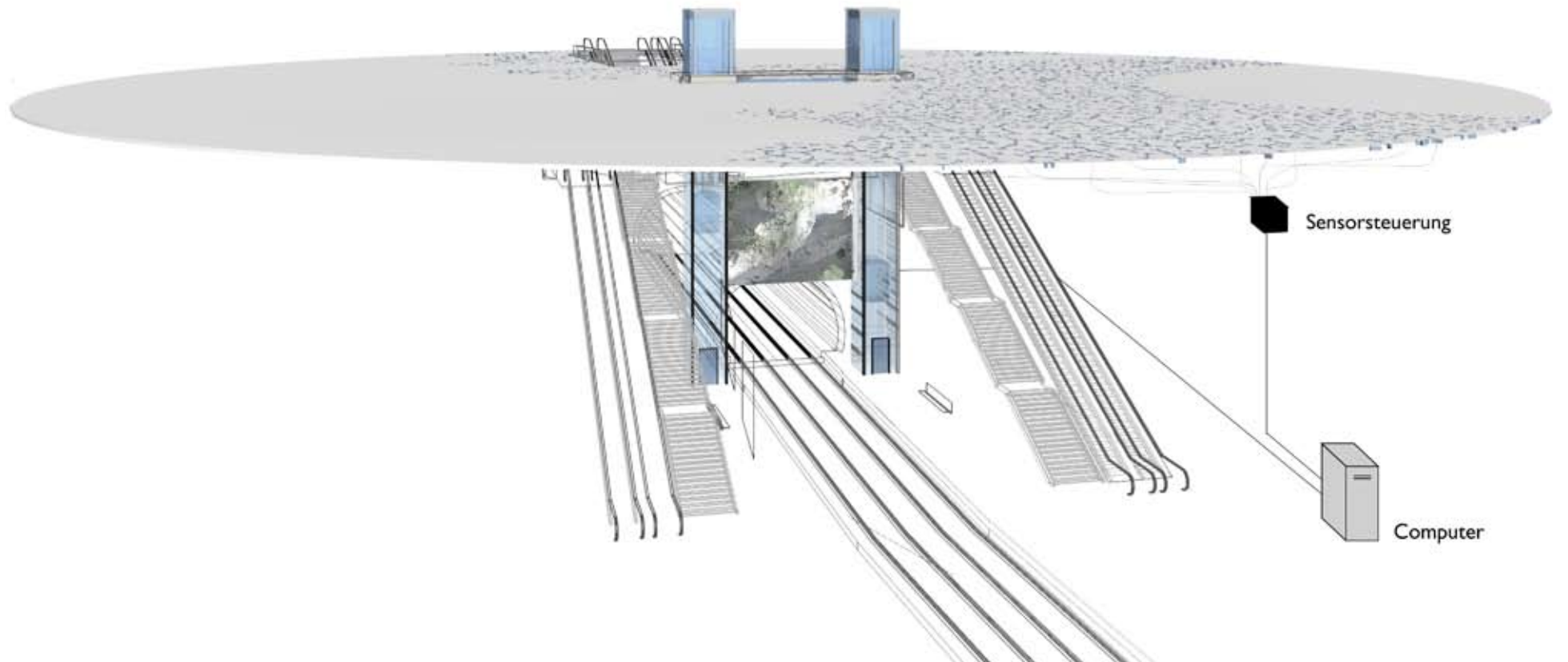


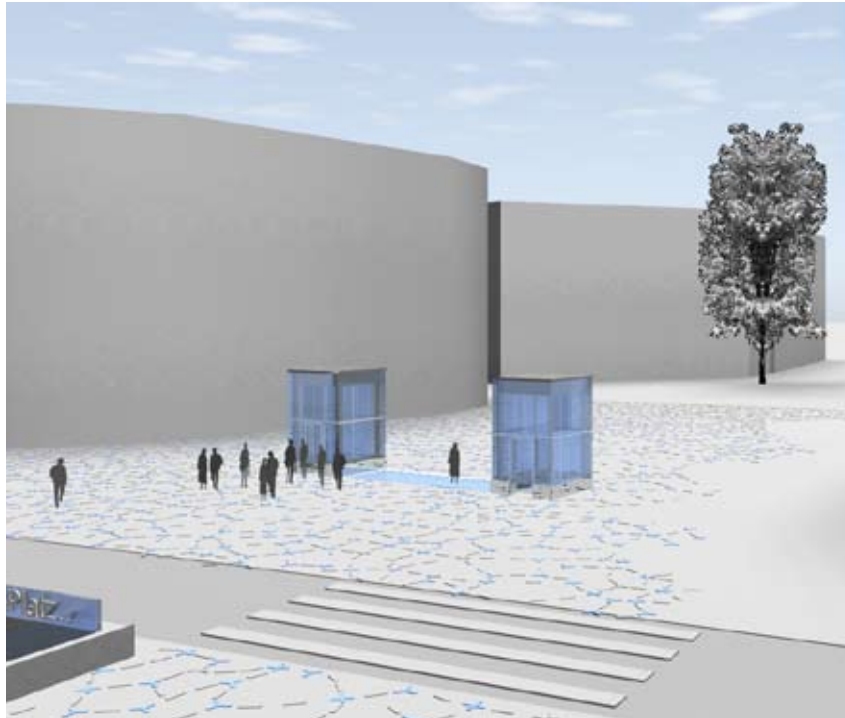
Stromversorgung,  
elektronische Steuerung

Interaktives, beleuchtetes Pflaster  
zur Erfassung der Bewegungen auf der Platzoberfläche

Bodenleuchten

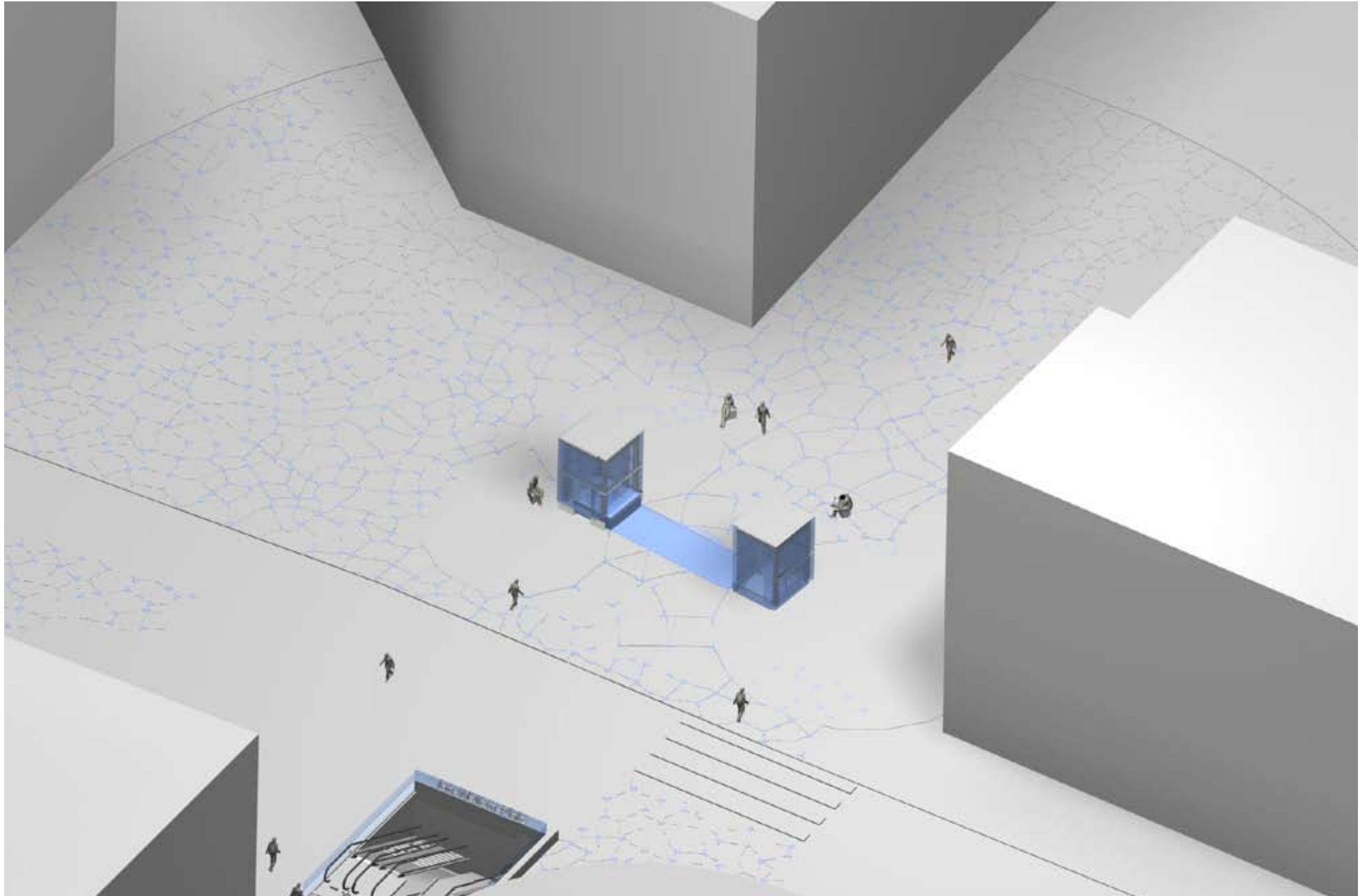
Stein-Element (Betonguß)

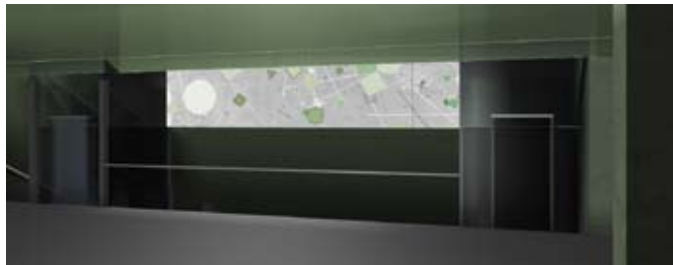




### **world lines**

räumlicher Entwurf der Platzgestaltung an der Oberfläche,  
interaktives Pflaster im Bereich Schadowstrasse, Berliner  
Allee, Düsseldorf





### world lines

Innenraumgestaltung des U-bahnhofs mit exemplarischen, vorläufigem Screenshot der zu erstellenden interaktiven Installation

